



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO/DA

Fellipe José Santos de Oliveira

**CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS:ANÁLISE
COMPARATIVA DE UMA PLATAFORMA INTERATIVA DE TREINAMENTO
DO GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA**

JOÃO PESSOA
2018

Fellipe José Santos de Oliveira

**CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS: ANÁLISE
COMPARATIVA DE UMA PLATAFORMA INTERATIVA DE TREINAMENTO DO
GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Administração do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal da Paraíba como requisito final para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Miguel Maurício Isoni

JOÃO PESSOA
2018

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

O48c Oliveira, Fellipe José Santos de.

CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS:ANÁLISE
COMPARATIVADE UMA PLATAFORMA INTERATIVA DE TREINAMENTO

DO GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA / Fellipe José Santos de Oliveira. – João
Pessoa, 2018.

25f.: il.

Orientador(a): Profº Dr. Miguel Maurício Isoni.

Trabalho de Conclusão de Curso (Administração) – UFPB/CCSA.

1. Tecnologia. 2. Plataforma interativa. 3. Desenvolvimento de pessoas.

I. Título.

UFPB/CCSA/BS

CDU:658(043.2)

Fellipe José Santos de Oliveira

**CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS:ANÁLISE
COMPARATIVA DE UMA PLATAFORMA INTERATIVA DE TREINAMENTO
DO GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Administração do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal da Paraíba como requisito final para obtenção do grau de bacharel.

Aprovado em ____/____/ 2018

BANCA EXAMINADORA

Profº
(Orientador)

(Examinador)

OLIVEIRA,F.J.S.,CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS:ANÁLISE COMPARATIVA DE UMA PLATAFORMA INTERATIVA DE TREINAMENTO DO GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA.Trabalho de Conclusão do Curso de graduação em Administração.Universidade Federal da Paraíba.João Pessoa,2018.

RESUMO

As tecnologias digitais criam condições de convivência e de vida,precisando ser investigados no espaço escolar. A televisão,o rádio, a informática, entre outros, promoveram as mudanças sociais, contribuindo com que as pessoas interajam mais por sons e imagens de um mundo que antes não era possível . Nesse contexto, o estudo objetiva analisar e identificar os pontos fortes e os pontos fracos de uma plataforma, tendo como visão, a de um usuário, a fim de tornar mais didático e de fácil manejo para melhor entendimento entre os usuários e a plataforma. Explora através da observação, conversação e da usabilidade de uma plataforma interativa 3D, o uso de avatares para desenvolvimento e capacitação de servidores públicos estaduais do estado da Paraíba. Metodologicamente, a pesquisa realizou-se de forma direta, com acesso à própria plataforma através de um usuário e aplicação de um questionário ao mesmo. Para tanto, os apontamentos foram feitos com intuito de ajudar cada vez mais a desenvolver esse mecanismo de interação e capacitação, onde sua finalidade é capacitar os servidores estaduais com qualidade e eficiência,que através do auxílio dessa ferramenta tecnológica, o processo de aprendizagem está cada vez mais prático, tornando-se um programa de fácil entendimento e acesso a todos. Os principais resultados apontam que há a necessidade de algumas melhorias na forma de manusear a plataforma, no uso das ferramentas disponibilizadas, nos tipos de cursos ofertados, nas novas formas de interação entre os usuários e a plataforma. Todos resultados apresentados, visam a usabilidade a fim de, contribuir na melhoria da interação com a plataforma.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia. Plataforma interativa. Desenvolvimento de pessoas.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - Características fundamentais da EAD.....	8
QUADRO 2 - Cursos ofertados até junho de 2018.....	17
QUADRO 3 - vantagens e limitações de um ambiente virtual.....	18

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Praça de Interação do Programa Mais Capacitação	9
FIGURA 2 - Sala interativa com o tutor e os demais alunos.....	10
FIGURA 3 - Apresentação da plataforma Moodle.....	14
FIGURA 4 - Página inicial Moodle.....	15
FIGURA 5 - Fóruns de debates ,Moodle.....	15
FIGURA 6 - Página de login SIGAA UFPB.....	16
FIGURA 7- Página inicial SIGAA UFPB.....	17
FIGURA 8 - Continuação da página inicial.....	17
FIGURA 9 - Página inicial do sistema CODATA.....	18
FIGURA 10 - Página de busca ou pesquisa direcionada do sistema CODATA.....	10

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CODATA - Companhia de Processamento de Dados da Paraíba
EaD- Educação a Distância
SIGAA - Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. TEORIA X REALIDADE.....	9
3. DIAGNÓSTICO DA SITUAÇÃO-PROBLEMA E/OU OPORTUNIDADE.....	14
4. ANÁLISE DA SITUAÇÃO-PROBLEMA E PROPOSTAS DE INOVAÇÃO E/OU INTERVENÇÃO.....	19
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONTRIBUIÇÃO TECNOLÓGICA E/OU SOCIAL.....	20
6. REFERÊNCIAS.....	23

1. INTRODUÇÃO

A Educação a Distância (EaD) desempenha hoje papéis múltiplos, que vão desde a atualização de conhecimentos específicos até a formação profissional. Assim, as práticas de EaD têm algo a contribuir para o desenvolvimento educacional de um país, notadamente de uma sociedade com as características brasileiras, em que o sistema educacional não consegue desenvolver as múltiplas ações que a cidadania requer (SILVEIRA, 2007).

Para favorecer a criação de ambientes de aprendizagem há diversas plataformas disponíveis. Nelas, estão embutidos contornos tecnológicos e pedagógicos para o desenvolvimento de metodologias educacionais, utilizando canais de interação Web aptos a oferecer suporte para atividades educacionais de forma virtual. Mapear as plataformas mais utilizadas atualmente para cursos de EaD no Brasil foi uma tarefa desenvolvida minuciosamente.

Considerando a experiência vivida como usuário e aluno a plataforma é uma ferramenta de grande utilidade e acessibilidade para a capacitação dos servidores usuários. Porém, tem algumas melhorias a serem feitas no ponto de vista do usuário, visto que, podem otimizar o aprendizado em um espaço de tempo reduzido. Desde uma simples melhoria nos gráficos para uma melhor experiência com o ambiente, até uma implementação de novos cursos que contribua para execução das mais simples até as mais complexas tarefas à serem desempenhadas no serviço público.

O interesse em desenvolver esse estudo foi após identificar as melhorias a serem feitas acerca da plataforma 3D, buscando sempre melhorar a usabilidade, facilitando cada vez mais na troca de entendimento entre usuário e plataforma, para que nos cursos futuros, essas melhorias possam ser levadas em consideração visto a grande importância dessa ferramenta para adesão de conhecimento, nas mais diversas áreas da administração pública do estado da Paraíba.

Diante do exposto, o estudo teve como objetivo **análise de uma plataforma interativa do Programa Mais capacitação do Estado da Paraíba**, visando identificar as oportunidades de melhorias, tanto para os usuários como para o desenvolvedor.

O intuito da plataforma é capacitar os servidores do estado da Paraíba, proporcionando conhecimento com auxílio da tecnologia. O funcionamento da plataforma é semelhante a uma plataforma EAD onde são disponibilizados diversos cursos, nas mais diversas áreas, os alunos têm acesso a slides e vídeos, com um tutor explicando o que se passa na tela do computador ao vivo, através de um chat, ou em um bate-papo ao vivo. Tudo feito para facilitar o entendimento e compreensão das atividades realizadas. O acesso às aulas é através do login de um usuário, com o uso do login e senha. A partir daí é criado um avatar para cada usuário, podendo ser modificado de acordo com a preferência de quem o maneja.

Nesse contexto, desenvolver novos e eficazes métodos de educação torna-se relevante para a construção de uma sociedade baseada no conhecimento, exigindo-se mais do que uma simples capacitação. Porém, para muitos pesquisadores, entre eles Morer (2008), um dos aspectos relacionados hoje à inovação em e-learning reside no fato de a modalidade estar mais centrada nos modelos educacionais do que nas soluções tecnológicas. Mas não é difícil perceber que ambos os modelos necessitam de simbiose. Rosenberg (2008), também estima um e-learning menos associado a um curso e mais voltado ao conhecimento, e para isso considera o uso da Web 2.0 como fundamental. Ele destaca a importância das novas ferramentas e tecnologias, assim como as comunidades de prática, wikis, blogs, podcasts e videocasts, mensagens instantâneas, e redes de relacionamento, que dão aos profissionais do ensino não somente novas oportunidades de criar e distribuir conteúdo, mas novas formas de criar interação entre os estudantes.

Morer (2008) defende que, na verdade, o e-learning bem sucedido reside no equilíbrio do incremento à qualidade na educação e no design instrucional: ou seja, a direção da educação versus a direção da tecnologia. Não é possível considerar um e desdenhar o outro. A inovação em e-learning a ser questionada conduz ao fato de que o sistema deve ser aberto, bem desenhado em relação ao design, adaptativo e flexível, com menos barreiras e mais inclusão, como enfatiza Ehlers (2008).

Os cursos disponibilizados são informados através de memorando enviado para todos os setores da SEAD (Secretaria de Administração do Estado da Paraíba), sendo informado quais os cursos serão disponibilizados, quantitativo de vagas e a carga horária, ao final dos cursos são disponibilizados os certificados de conclusão. As inscrições são realizadas de forma online, direto na página do curso de seu interesse. Vale salientar, que essa plataforma vem facilitando a ampliação dos conhecimentos dos servidores, visto que, é uma nova ferramenta de aprendizado mais prática e didática, porém requer alguns conhecimentos básicos com relação à informática.

A análise foi realizada por meio da observação e usabilidade, no período de três meses, três vezes por semana, sendo duas horas ao dia, o tempo utilizado foi suficiente, para observar e apontar as necessidades de melhoria do programa.

Com isso, foi possível identificar que há a necessidade de algumas melhorias, sendo elas: na forma de manusear a plataforma; as ferramentas disponibilizadas; tipos de cursos

ofertados; novas formas de interação entre os usuários e a plataforma. Todos esses apontamentos identificados, foram feitos visando sempre a usabilidade, para contribuir na melhoria da interação com a plataforma.

2. TEORIA X REALIDADE

Educação a Distância (EaD) tem diversas definições, entre elas, para Tarouco (1999), pode ser definida como sendo um recurso caracterizado pela separação entre professor e aluno no espaço e/ou no tempo, no qual o controle do aprendizado é realizado mais intensamente pelo aluno do que propriamente pelo instrutor, e a comunicação entre alunos e professores é mediada por documentos impressos ou por alguma forma de tecnologia.

Características fundamentais da EAD, por Santos e Rodrigues (1999), Palloff e Pratt (1999) e Keegan (1990), dentre outras:

CARACTERÍSTICAS
Controle do aprendizado, realizado mais intensamente pelo aluno do que pelo professor;
Disponibilidade de uma comunicação de mão dupla (two-way communication), com a possibilidade de interatividade entre o educador e os estudantes;
Possibilidade de encontros ocasionais com propósitos didáticos e de socialização;
Flexibilidade de lugar e tempo;
Flexibilidade de ritmo e de velocidade na aprendizagem, por parte do aluno;
Interação com o educador, que indica qual é o grau de interação dos alunos com o responsável pelo acompanhamento. Em alguns cursos, pode não haver qualquer instrutor que se comunique com os alunos. Em outros, o instrutor pode apenas responder as dúvidas dos alunos. Num terceiro tipo de curso, o instrutor interage com os alunos através das tecnologias.

Quadro 1: características fundamentais da EAD

Fonte: Santos e Rodrigues (1999), Palloff e Pratt (1999) e Keegan (1990).

Para o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem é necessário o desenvolvimento de uma base epistemológica múltipla e convergente, com a formação de um sujeito ativo, crítico, reflexivo, deliberativo, ético e autônomo (FREIRE, 1997).

O ambiente virtual precisa refletir em suas estratégias de ensino e aprendizagem o esboço de mundo desejado e atualizar a expectativa de constituir uma alavanca para a inovação pedagógica. Por isso, o processo de ensino-aprendizado não pode ser limitado à transmissão do conhecimento, mas deve ser incrementado levando à construção de competências que capacitem a tarefas intelectuais de concepção, estudo e organização necessárias ao futuro profissional (DELORS, 1998).

Ambientes Virtuais de Aprendizagem podem ser caracterizados como:

Sistemas computacionais disponíveis na Internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação. Podem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos. (ALMEIDA, 2003, p. 327)

A interação do alunos é feita através de ambiente virtual 3D, onde o usuário se comunica com o professor/tutor e com os demais alunos que estão participando do curso na mesma sala. Para ter acesso aos conteúdos, é necessário que o usuário possua login e senha. Esse login só será preciso ser feito uma vez, sempre que for conectar a plataforma. Logo após os tutores da plataforma entram em contato para dar as primeiras instruções de manejo da plataforma, como a criação e modificação do seu avatar.

Em seguida, após a criação do avatar o usuário terá acesso ao ambiente virtual, que tem a função de integralizar todos os usuários que estão utilizando a plataforma online ao mesmo tempo, o usuário pode editar o seu avatar conforme sua vontade, mudando diversos aspectos como roupa, cabelo, cor da pele entre outros. O avatar também pode caminhar por diversos ambientes da plataforma, como lojas, praças , entre outros, interagindo com outros ambientes na plataforma virtual , como também com outros usuários que estiverem logados ao mesmo tempo como representado nas figuras a seguir:



Figura 1: Praça de Interação do Programa Mais Capacitação
Fonte: Plataforma 3D Mais Capacitação(Acesso em 11.10.2018).



Figura 2:sala interativa com o tutor e os demais alunos
Fonte: Plataforma 3D Mais Capacitação(Acesso em 11.10.2018).

Para ter acesso a plataforma é necessário está conectado à uma boa velocidade de internet, visto que , as ferramentas e os gráficos do programa necessitam para ter um bom funcionamento.

Os levantamentos apontados foram feitos através de observação, conversação com outros usuários e da usabilidade. Onde foram destacados alguns pontos que podem ser

melhorados ou otimizados para o uso da plataforma, como também na melhor fixação e aprendizado por partes dos usuários.

Um dos pontos observados e de mais rápida percepção foi a melhoria nos gráficos da plataforma, bem como a comunicação com o tutor, melhorando a qualidade do som e o tempo de resposta (delay). A velocidade de envio e recebimento dos áudios possuem um certo atraso. Vale frisar que, quanto melhor for a qualidade dos materiais disponibilizados, da conexão de internet e dos gráficos, melhor será o entendimento e usabilidade.

Algumas fragilidades foram observadas, bem como algumas queixas de usuários da plataforma. As principais foram:

- cursos de maior duração, para um melhor aprendizado e fixação, visto que as aulas disponibilizadas possuem duas horas de duração, exibidas duas vezes por semana.
- o acesso à plataforma poderia ser feito de forma remota, podendo o aluno acessar os materiais e as aulas em qualquer lugar que disponha das mínimas exigências para acesso aos conteúdos, já que os usuários possuem login e senha de acesso.
- com o login e senha os usuários poderiam ter acesso aos áudios do professor/tutor, tudo isso se os arquivos ficassem em um banco de dados ou em um arquivo nuvem, como ocorre no google drive ou dropbox.

Dessa forma, todos podem ter acesso a qualquer momento. Outro ponto levantado, seria o acesso através de um aplicativo, contendo todos os conteúdos da plataforma para que ficassem disponibilizados para download ou assisti-los online, ficando a critério do usuário. Com funcionamento semelhante aos de sites de concursos, onde disponibiliza os materiais em PDF e acesso as vídeo aulas, alguns disponibilizados para downloads.

Há a necessidade de capacitar e disponibilizar cursos básicos de informática para os servidores estaduais da Paraíba, visto que a maioria não sabe desenvolver tarefas básicas no computador, como utilizar as ferramentas do pacote Office, principalmente Word e Excel, sendo assim, identificando a carência dos servidores ao manusear essas ferramentas. Muitos dos servidores não sabem nem acessar a internet, fazer uma busca simples em sites de pesquisa ou abrir um email. Percebe-se também que essa dificuldade se dar porque, a maioria do quadro de servidores possuem uma idade mais elevada e que estão perto de se aposentar,

onde os próprios servidores não querem mais investir em novas capacitações por entenderem que não querem “adquirir” mais responsabilidades.

Através desse estudo, foi possível detectar uma maior participação por parte dos servidores na questão das escolhas das áreas e dos tipos de cursos disponíveis . Como também disponibilizar um critério de avaliação ao final do curso. Uma sugestão feita por uma usuária foi a flexibilidade dos horários disponíveis para a realização dos cursos, visto que as aulas são realizadas no horário de expediente.

Os cursos ofertados possuem uma grande diversidade desde cursos mais simples, como o de secretariado até cursos de licitação e contratos, dentre eles, no quadro a seguir, a relação dos cursos já realizados pelo Programa Mais capacitação:

Disciplina / Treinamentos Realizados
Administração Pública Gerencial
Administração Pública Gerencial - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Cirurgia Segura
Comunicação e linguagem
Comunicação e Linguagem - CMGP/ENSINO MÉDIO
Controle Interno
Controle Interno - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Fundamentos de Direito Público - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Gestão de Contratos
Gestão de Pessoas
Gestão de Pessoas na Administração Pública - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Gestão de Processos - Aspectos Formais
Gestão de Processos de Aquisição
Gestão e Execução Orçamentária e Financeira
Gestão Pública x Controle Externo - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Gestão Pública x Responsabilidade Fiscal - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Higiene das Mãos e Controle de Infecção
Identificando Corretamente o Paciente
Instrumentos de Planejamento
Instrumentos de Planejamento, Gestão e Transparência - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Introdução à redução do risco para a segurança do paciente
Lei de Acesso à Informação e Portal da Transparência
Lei de Acesso à Informação e Portal da Transparência - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Licitações e Contratos

Licitações e Contratos - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
LICITAÇÕES, CONTRATOS E CONVÊNIOS
Noções de Direito Público Aplicado
Novo SIAF
Português Instrumental
Processo Administrativo Disciplinar - POLÍCIA CIVIL
Processo Administrativo Disciplinar - POLÍCIA MILITAR
Processo de Pactuação de Diretrizes, Objetivos, Metas e Indicadores
Quedas e úlceras por pressão
RDC/PPP
Redação Oficial - CAGEP/APERFEIÇOAMENTO
Secretariado I
Secretariado II
Segurança na prescrição, uso e administração de medicamentos
Temas Polêmicos de Licitações e Contratos

Quadro 2: Cursos ofertados até junho de 2018.

Fonte: Ilha do Aprender, 2018.

3. DIAGNÓSTICO DA SITUAÇÃO-PROBLEMA E/OU OPORTUNIDADE

Dentro os processos educativos, os ciberespaços possibilitam diversas possibilidades para a obtenção de capacidades diversificadas por meio de um conhecimento que se determina em rede. Ao entender essa nova realidade que vem se apresentando no decorrer do tempo, remete a Lévy (1999), quando afirma que dentro do ciberespaço as tecnologias intelectuais são capazes de amplificar, exteriorizar e modificar as funções cognitivas humanas relativas à memória, à imaginação, à percepção e ao raciocínio.

3.1 Moodle

Para (Gabardo, Quevedo e Ulbricht, 2010, p.72) É um software livre de apoio à aprendizagem, desenvolvido em php e com banco de dados MySQL, PostgreSQL, Oracle, Access, Interbase, através da colaboração da comunidade virtual. Foi concebido pelo educador e informático Martin Dougiamas, baseando-se nos princípios do “construtivismo social”. Distribui-se sob licença Open Source: é livre para carregar, usar, modificar e até mesmo distribuir sob condição da GPL (General Public License), a licença para software livre”.

A palavra Moodle, segundo o site, referia-se, originalmente, às iniciais de "Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment", que é especialmente significativo para programadores e investigadores da área da educação. Em inglês, conforme o Oxford Dictionary, Moodle é também um verbo que descreve a ação que, com frequência, conduz a resultados criativos, de deambular com preguiça, enquanto se faz com gosto o que for aparecendo para fazer. Desta forma, o nome Moodle aplica-se tanto à forma como foi feito, como à forma como um aluno ou docente se envolve em uma disciplina online. Utiliza-se a plataforma como ambiente de suporte à Educação a Distância, como também serve de apoio a cursos presenciais, criação de grupos de estudo, capacitação de professores.



Figura 3: Apresentação da plataforma Moodle, uma das mais utilizadas no Brasil e no mundo
Fonte: <http://moodle.org/login/index.php>. (Acesso em 13.10.2018).



Figura 4: Página inicial
Fonte: <https://moodle.org/> (Acesso em 13.10.2018).

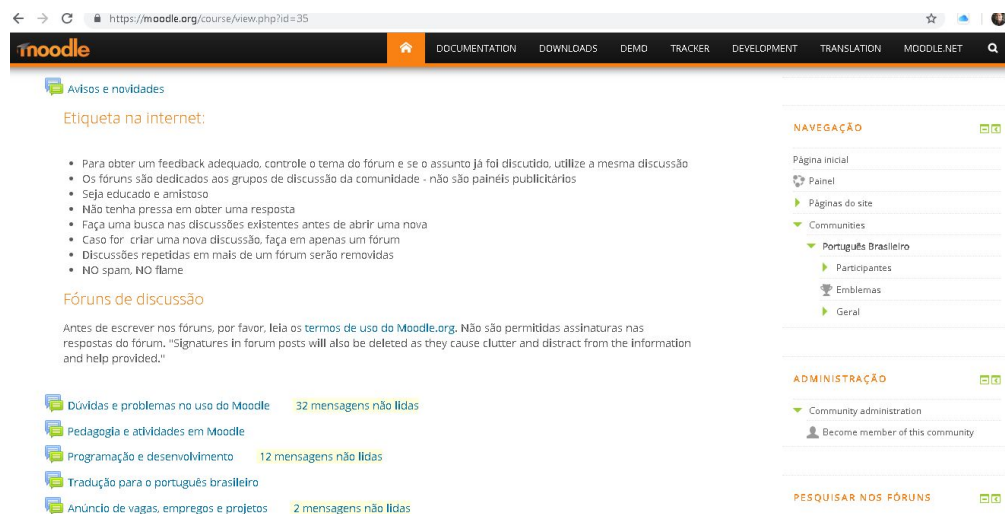


Figura 5 : Página fóruns de debates

Fonte: <https://moodle.org/course/view.php?id=35> (Acesso em 15.10.2018)

3.2 Sigaa

Vale salientar que o SIGAA é um sistema novo de rápida compreensão , tanto para os alunos , como para os professores, entretanto necessita de adaptações na parte pedagógica, capacitação dos envolvidos no processo de interação da plataforma é fator determinante para a obtenção do sucesso nessa forma de aprendizagem.

Para diminuir os prejuízos dos alunos referente aos exercícios, provas e fóruns na plataforma, deve-se dar mais independência ou liberdade de acesso ao tutor presencial, só ele sabe a realidade de cada aluno participante, sendo assim, possuindo um tempo mais eficiente para ajudar os seus discentes.

Na EAD, a interação com o professor da disciplina acontece de forma indireta e tem de ser mediatizada por uma combinação de um conjunto de fatores e suportes técnicos de comunicação, o que torna essa modalidade ainda mais dependente de um mediador.



Figura 4: Página de login SIGAA UFPB

Fonte: <https://sigaa.ufpb.br/sigaa/index.jsf>, (Acesso em 12.10.2018)

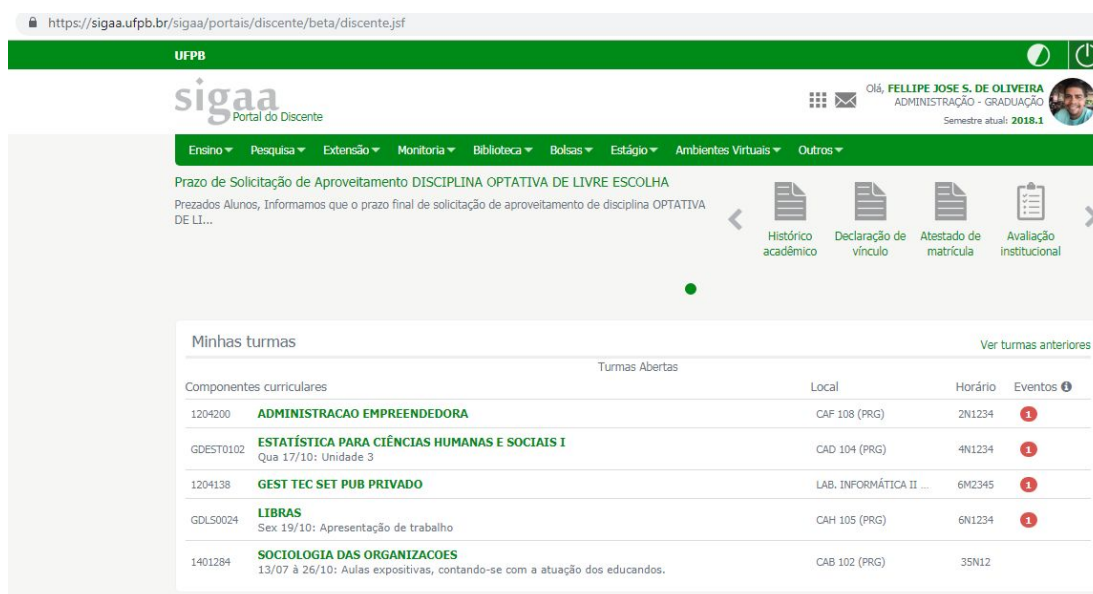


Figura 5: Página inicial SIGAA UFPB

Fonte: <https://sigaa.ufpb.br/sigaa/portais/discente/beta/discente.jsf>, (Acesso em 15.10.2018).



Figura 6: continuação da página inicial SIGAA UFPB
Fonte: SIGAA UFPB,(Acesso em 15.10.2018).

Para Atanasio, Pereira e Pereira (2006), os ambientes virtuais de aprendizagem apresentam-se como uma nova mídia na evolução, oferecendo um modo para exprimir pensamento, o modo de organização da informação e o modo de aprendizagem.

Para Belloni (2002), o uso de um ambiente virtual de aprendizagem apresentam vantagens e limitações, conforme quadro a seguir:

VANTAGENS	LIMITAÇÕES
Any time: através do uso de um computador existe a possibilidade de participar em um curso no horário mais conveniente;	Discordâncias quanto à certificação dos cursos virtuais por se questionar a valorização do conhecimento teórico sem avaliação do conhecimento prático;
Anyplace: possibilidade de realização de um curso em qualquer lugar sem necessidade de encontro entre aluno e professor no mesmo local físico;	Falhas e limitações tecnológicas, infraestrutura de rede e velocidade de links, pela incorporação de som, vídeo e gráficos ao material didático, pois são básicos para a execução de qualquer projeto;
Self Paced: o aluno pode reduzir ou aumentar o ritmo de aprendizado, o	Necessidade de disciplina intelectual, sendo que os estudantes

ambiente possibilita maior flexibilidade no ritmo do curso;	precisam ser disciplinados para utilizar da liberdade do tempo de forma responsável;
Aprendizado colaborativo: alunos podem desenvolver trabalhos em grupo, trocar idéias e participar de fóruns e debates;	Falta de familiaridade, habilidade ou não adaptação aos recursos da Internet por parte dos alunos, pode impedir o bom desempenho do curso;
Modularidade da apresentação: o acesso à informação é realizado na sequência que é mais natural ao estilo de aprendizado de cada aluno.	Necessidade de professores capacitados devido à maneira de se trabalhar em e-learning ser diferente do ensino presencial.

Quadro 3: vantagens e limitações de um ambiente virtual

Fonte: Adaptado de Belloni (2002).

Por se tratar de pessoas em sua maioria com uma idade mais elevada e com certas dificuldades em relação ao uso de novas tecnologias, o indicado seria a formação básica com relação a esses servidores, desde cursos básicos como word, excel e acesso à internet. Que em sua maioria só sabem utilizar as ferramentas o sistema próprio da SEAD, que é desenvolvido pela CODATA - Companhia de Processamento de Dados da Paraíba. O acesso o é feito em sua maior parte apenas digitando uma sequência de números, onde são localizados processos ou inserimento de alguma nova informação através de códigos pré existentes.

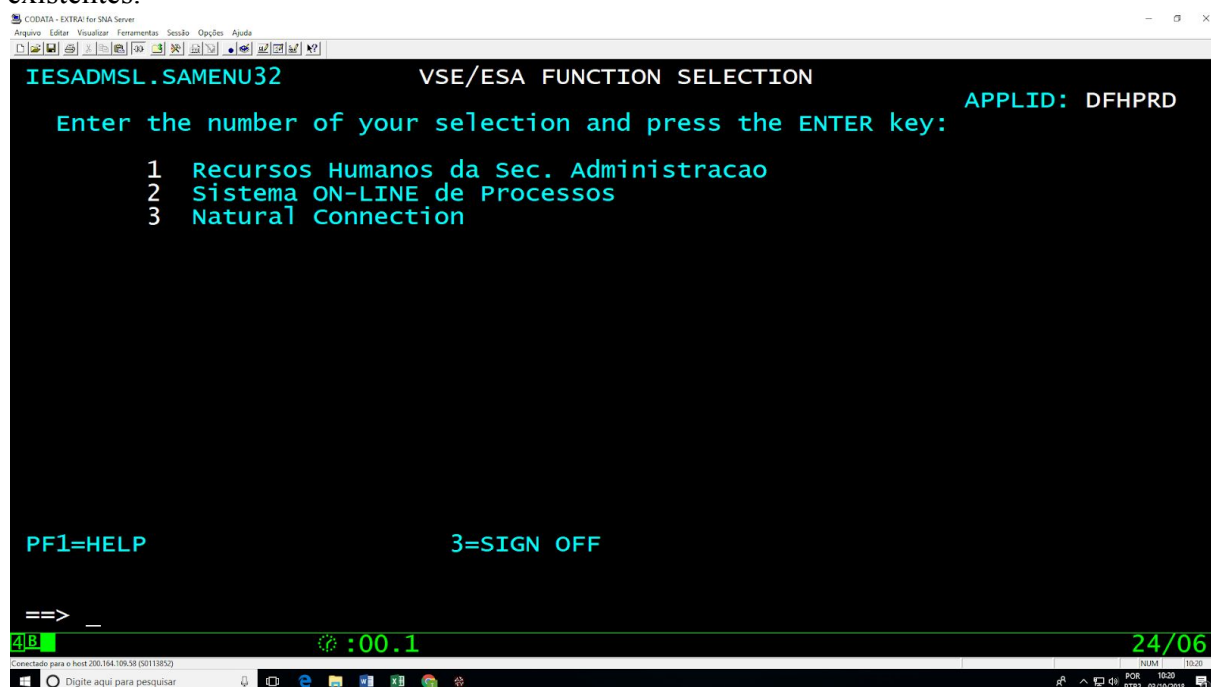


Figura 3 : Página inicial Programa Codata

Fonte : Codata;2018

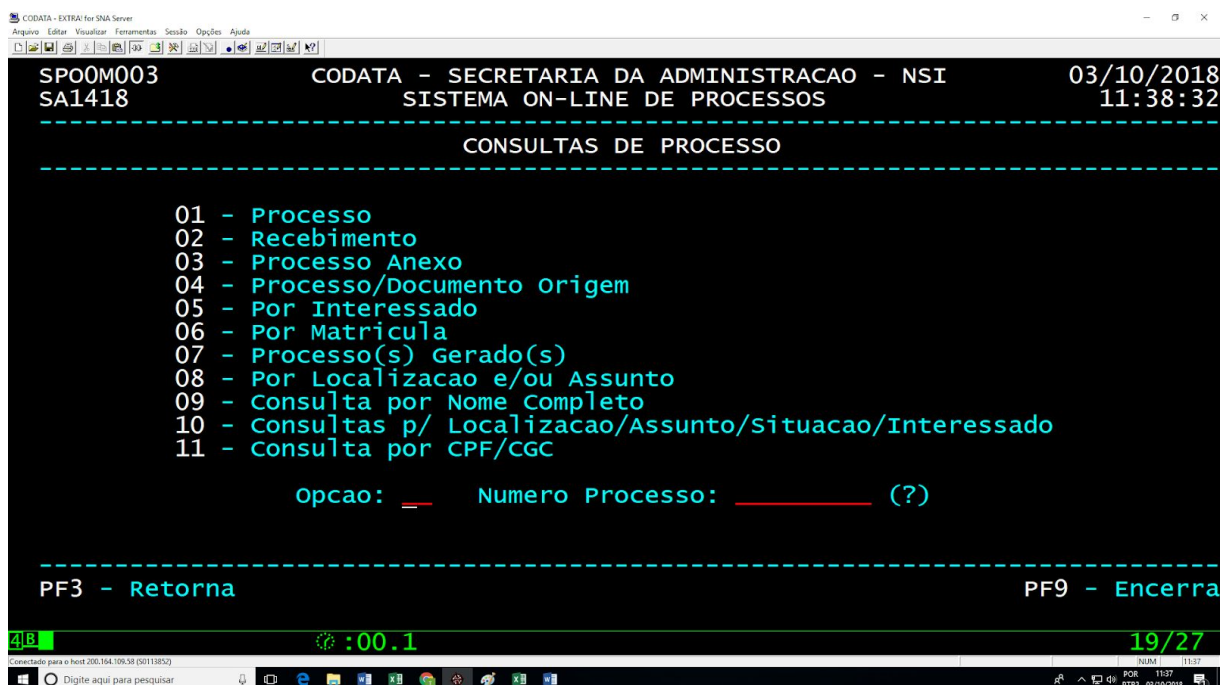


Figura 4: Busca ou pesquisa direcionada
Fonte: Codata, 2018.

4. ANÁLISE DA SITUAÇÃO-PROBLEMA E PROPOSTAS DE INOVAÇÃO E/OU INTERVENÇÃO

O principal ponto observado é a questão da qualificação dos requisitos básicos para se ter acesso ao programa por parte dos servidores. Muitos não sabem utilizar de forma simples e básica o Word e excel por exemplo. Isso ficou evidenciado também em conversas com a equipe de suporte técnico da SEAD, onde o pessoal da equipe vinha ensinar como fazia para imprimir, salvar ou escanear um simples documento. Se a disponibilização de cursos básicos para os servidores fosse liberado, o índice de matrícula seria bem maior.

A melhoria na interface e nos gráficos da plataforma que uma vez ou outra não ficam tão nítidos seria de um grande ganho para o usuário, visto que, quanto mais interativo, maior a eficiência de absorção do conteúdo ministrado nas aulas.

O uso de plataformas desse modelo pode tomar como referência as plataformas de ensino ensino à distância como o Moodle e Sigaa, onde ambos são utilizados pelo IFPB e UFPB,

onde a interação entre aluno e professor é feita de uma forma simples e eficaz. Não existindo apenas a interação em tempo real entre aluno e professor/tutor.

Nos dias atuais existem plataformas e mecanismos utilizados que auxiliam no ensino à distância como os utilizados nas plataformas do Moodle e Sigaa, utilizadas pelas universidades UFPB e IFPB. Todas essas são acessadas remotamente, sendo necessário o login e a senha do usuário e está conectado internet para ter acesso aos conteúdos disponibilizados na plataforma, como , documentos, vídeos, chats, avaliações, questionários, entre outros. Através dessas plataformas os alunos possui acesso aos conteúdos que já foram ministrados, frequência de aulas, notas das avaliações, monitoramento das atividades desempenhadas , tudo de uma forma simples e transparente. Incentivando cada vez mais os alunos a se interessarem e se dedicarem às suas atividades exigidas no curso.

5.CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONTRIBUIÇÃO TECNOLÓGICA E/OU SOCIAL

A realização deste estudo permitiu identificar por meio da análise que, ficou constatado que muito dos servidores não possuem a habilidade mínima para utilizar os computadores, e os que possuem algum tipo de habilidade, ela é restrita aos requisitos básicos. Quando se requer algo mais elaborado ou de maior complexidade , são pouquíssimos os funcionários que possuem uma capacidade de executar tais tarefas. Os servidores que possuem um maior entendimento em relação às novas ferramentas de tecnologias são em sua maioria, os servidores mais recentes, os que ingressaram nos últimos concursos realizados recentemente, onde são pessoas mais preparadas e atentas ao mercado de trabalho e se qualificam para ingressar no serviço público através de concurso.

A realidade encontrada destaca-se a necessidade de melhoria em vários aspectos, principalmente técnicos e metodológicos, visto que, os meios e as ferramentas utilizadas para desenvolver a capacitação dos servidores podem ser mais eficientes tanto na qualidade do material que é exposto na plataforma como também na forma que o conteúdo é repassado para quem é usuário, e que esse já possua uma certa proximidade com as ferramentas utilizadas na plataforma.

Através desse estudo, foi possível perceber que o ensino na EAD, deixa de ser centrado no professor, como pessoa física e detentor de conhecimento por seu trabalho passar a ser desempenhado através de metodologias ativas e tecnológicas, permitindo um maior envolvimento dos alunos. Com isso, esse método proporciona que sejam mais ativos no processo de aprendizagem, onde o professor exerce a função de desafiador que irá induzir o próprio aluno a construir seu conhecimento, a partir do momento que tenta solucionar as atividades propostas. Desde o momento em que o professor passa a ser o intermediário na solução das atividades, passando e desenvolver exercícios e atividades, sendo o aluno o foco principal e suas necessidades.

Outro ponto detectado foi uma maior necessidade de participação dos servidores na escolha das áreas e dos tipos de cursos ofertados, sendo assim possuindo um melhor entendimento entre quem produz e quem realiza os cursos. Funcionando como uma forma de feedback para os envolvidos.

Contudo, é possível concluir que, a realidade encontrada destaca-se a necessidade de melhoria em vários aspectos, principalmente técnicos e metodológicos, visto que, os meios e as ferramentas utilizadas para desenvolver a capacitação dos servidores podem ser mais eficientes tanto na qualidade do material que é exposto na plataforma como também na forma que o conteúdo é repassado para quem é usuário, e que esse já possua uma certa proximidade com as ferramentas utilizadas na plataforma.

REFERÊNCIAS

- ABED, Associação Brasileira de Educação a Distância. Disponível em www.abed.org.br
Acesso em: 25 set. 2018.
- ALMEIDA, M. E. Educação a Distância na Internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Educação e Pesquisa, São Paulo: PUC, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br>. Acessado em 15 fev. 2018
- ATANASIO, V.; PEREIRA, F. O. R.; PEREIRA, A. T. C. Laboratório experimental para ensino de iluminação em arquitetura através de um AVA. In: Encontro Nacional de Tecnologia do Ambiente Construído, 2006, Florianópolis, Anais... Disponível em <http://www.antac.org.br/designer/index>. Acesso em 20 set.2018.
- BELLONI, M. L. Educação a distância. São Paulo: Autores Associados. 2. ed. 2002.
- DELORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo/Brasília: Cortez. UNESCO/MEC, 1998.
- EHLERS, U.D. Linking strategic directions for European eLearning beyond 2010.In: eLearningLisboa07ConferenceProceedings. Coordenação: Isabel Vilhena. Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, Tipografia Guerra, Viseu, Lisboa: 2008, p. 17.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1997.
- GABARDO P.; QUEVEDO S.R.R ;ULBRICHT V.R; Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf., Florianópolis, n. esp., 2º sem. 2010. ISSN 1518-2924.
- KEEGAN, Desmond (ed.). Foundations of distance education.2. ed. London: Routledge, 1990.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MORER, Albert Sangrà.E-learning value.In: eLearningLisboa07ConferenceProceedings. Coordenação: Isabel Vilhena. Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, Tipografia Guerra, Viseu, Lisboa: 2008, p. 136.
- MOODLE. Disponível em <http://moodle.org/login/index.php>. Acesso em 08 out. 2018.
- MORAES, Denis. O concreto e o virtual: mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

MOORE, Michael G. Learner autonomy: the second dimension of independent learning, 1972. Disponível em: http://www.ed.psu.edu/acsde/pdf/learner_autonomy.pdf . Acesso em: 07 out. 2018.

PALLOFF, Rena; PRATT, Keith. Building learning communities in cyberspace: effective strategies for the online classroom. San Francisco: Jossey-Bass, 1999.

ROSENBERG, Marc J. The future of learning and E-learning. In: eLearningLisboa07ConferenceProceedings. Coordenação: Isabel Vilhena. Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, Tipografia Guerra, Viseu, Lisboa: 2008, p. 22.

SANTOS, Eduardo T.; RODRIGUES, Marcos. Educação a distância: conceitos, tecnologias, constatações, presunções e recomendações. São Paulo: EPUSP, 1999.

SILVEIRA, N. C., Pesquisa: Tecnologia em Educação Aplicada à Representação Descritiva. Revista Digital de Biblioteconomia e Ciências da Informação. Campinas: 2007, v. 4, n.2. p 88-109, jan/jun 2007.

TAROUCO, Liane. Educação a distância: tecnologias e métodos para implantação e acompanhamento. In: WORKSHOP INTERNACIONAL SOBRE EDUCAÇÃO VIRTUAL - WISE'99, 1999, Fortaleza. Anais... Fortaleza: WISE, 1999. p. 344- 359.

WENGER, Etienne. Communities of practice and informal learning. In: eLearningLisboa07ConferenceProceedings. Coordenação: Isabel Vilhena. Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, Tipografia Guerra, Viseu, Lisboa: 2008, p. 27-28.

SITES CONSULTADOS

Disponível em < <http://www.anpad.org.br/rac>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

Disponível em<<http://faccamp.br/ojs-2.4.8-2/index.php/RMPE/article/view/231/173>>.

Acesso em: 10 out.2018.

Disponível em:<<https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/974-o-que-e-moodle>>.

Acesso em: 17 out.2018.

PLATAFORMA /REFERÊNCIA

CODATA - Acessado em 2018.

MOODLE - Acessado em 2018.

SIGAA- Acessado em 2018.

